**Rapport intermédiaire 1 – Conception Orientée Objet**

1. Point de vue général de l’architecture
   1. Glossaire

**Client** : membre qui communique à travers un réseau entre plusieurs réseaux. Celui qualifié de client a pour rôle d’envoyer des requêtes, des demandes.

**Serveur**: membre qui communique à travers un réseau entre plusieurs réseaux. Le serveur, quant à lui, attend les requêtes du client afin de pouvoir y répondre.

**Use-case** : le diagramme de cas d’utilisation permet une vision globale du comportement fonctionnel d’un logiciel. Ils mettent en scène les acteurs d’un programme et les actions qui leur correspondent.

**Diagramme d’activité** : cette représentation est qualifiée de comportementale, il permet de modéliser un processus interactif, global ou partiel pour un système donné.

**Diagramme de classe** : ce schéma représente les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les relations qui les lient.

**Diagramme de séquences** : il s’agit de la représentation graphique qui présente les interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique.

* 1. Représentation générale (diagramme d’activité)

1. Client
   1. Analyse des besoins (cas d’utilisation)
   2. Conception logicielle
      1. Point de vue statique (diagramme de classes)
      2. Point de vue dynamique (diagramme de séquence)
2. Serveur
   1. Analyse des besoins (cas d’utilisation)
   2. Conception logicielle
3. Interactions entre les clients et les serveurs
4. Conclusion
   1. Analyse de notre solution (points forts et points faibles)
   2. Evolution prévue